

Seminar für Ausbildung und Fort- bildung der Lehrkräfte Weingarten		Planung einer Unterrichtseinheit		Thema: Einführung in die Programmierung mit Scratch	
Schule: Musterschule TGI		Klasse: 11		Fach: Informatik	
Datum:		Beginn:		Unterrichtseinheit / Lernfeld: BPE 11	
		Dauer: 90 min		<input type="checkbox"/> Unterrichtsphase <input type="checkbox"/> Unterrichtsstunde	Name der/des Praktikantin/Praktikanten: Larissa Kazungu-Igumba
Vorhergehende Stunden:				Nachfolgende Stunden:	
Lernziele: Die Schüler*innen verstehen die Grundprinzipien von Scratch (Blöcke, Bühne, Figuren, und Scripts). Sie lernen, einfache Bewegungs- und Steuerungsmechanismen in Scratch zu implementieren. Sie entwickeln erste Ideen für ein eigenes Spiel und setzen Grundfunktionen eigenständig um.					
Zeit in Min.	Unterrichtsschritt Einstieg, Erarbeitung (Teilziele), Ergebnissicherung	Lerninhalte	Lehrerhandeln / Schülerhandeln Handlungsmuster: Unterrichtsgespräch <b>Ug</b> , Lehrervortrag <b>Lv</b> , Schülerreferat <b>Sr</b> , Tafelarbeit <b>Ta</b> , Experiment <b>Ex</b> , Rollenspiel <b>Rs</b> Sozialformen: Frontalunterricht <b>Fu</b> , Gruppenarbeit <b>Ga</b> , Partnerarbeit <b>Pa</b> , Einzelarbeit <b>Ea</b>		Medien Fachbuch <b>Fb</b> , Tabellenbuch <b>Tb</b> , Skript <b>Sk</b> , Tafel <b>Ta</b> , OH-Folie <b>Fo</b> , Bildschirmpräsentation <b>Bp</b> , Arbeitsblatt <b>Ab</b> , <b>PC</b>
10	Einstieg		Lv: Klasse Begrüßen; Thema vorstellen; Beispielspiel „Zauberer“ vorführen Ug: Frage an Klasse: Was passiert in dem Spiel? Welche Abläufe sind sichtbar? Ug: Zauberer-Code besprechen		PC, Beamer
20	Einführung	Benutzeroberfläche kennenlernen	Lv: Kurzvorstellung der Benutzeroberfläche (Bühne, Figuren, Blöcke, Skripte): <a href="http://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a>  Fu: Kurzszene erstellen mit SuS; Bewegung (Pfeiltasten), Ereignisse (Berührung, Sound), Hintergrund, Schleifen, Bedingungen)		PCs, Beamer, Ab  PCs, Beamer
45	Erarbeitung	Praktische Anwendung	Pa: eigene Ideen entwickeln und umsetzen (mind. zwei Objekte in Interaktion, einfache Punktelogik, Pfeiltasten, einfaches Spielende); Lehrer steht bei Fragen zur Verfügung		PC, Ab
15	Ergebnissicherung	Ergebnispräsentation	Sr: einzelne SuS präsentieren ihre Idee und aktuellen Stand		PC, Beamer